

VLA-MA5

(AL Voice Library for MA-5)

Version 1.2.0

2003/12/25

ヤマハ株式会社

本書の著作権は、ヤマハ株式会社に属しています。
本書の内容の転載・一部複製には、ヤマハ株式会社の承諾が必要です。
また、本書の内容は予告なく変更される場合があります。

Copyright© 2003 YAMAHA CORPORATION

< 更新履歴 >

Ver.	Date	内 容
1.0.0	2003/3/7	新規作成
1.1.0	2003/6/11	<ul style="list-style-type: none"> ・Sample_mp3 の各ファイル名を変更。 ・新規収録音色分の音色マップを追記。 ・新規収録音色分の音色解説を追記。 ・ファイル構成の表を更新。 ・[07_GM_4op.vm5]、[08_Lead2-Bass2_4op.vm5]、[09_Synth2-SEQ2_4op.vm5]、[10_FX2_4op.vm5]、[11_PCM.vm5] を、4op_Bank に追加。 ・[11_PCM.vm5] を、2op_Bank に追加。 ・その他、誤記修正。
1.1.1	2003/8/7	・データ修正のみでドキュメントの変更点無し。
1.2.0	2003/12/25	<ul style="list-style-type: none"> ・更新履歴修正変更。 ・音色マップ上部 AL_FullSet_*.vm5 の表記を削除。 ・音色マップを変更。 ・新規収録音色分の音色マップを追記。 ・新規収録音色分の音色解説を追記。 ・ファイル構成の表を更新。 ALLフォルダ [AL_FullSet_4op.vm5]、[AL_FullSet_2op.vm5] を削除。 フォルダ名変更。 Sample_mp3 Sample 新規ファイル分を追記。 [12_Lead3_4op.vm5]、[13_Lead3LFO_4op.vm5] を、4op_Bankに追加。 [12_Lead3_2op.vm5]、[13_Lead3LFO_2op.vm5] を、2op_Bankに追加。 [14_Bass3.vm5]、[15_Bass3LFO.vm5] を、4opBank / 2opBank に追加。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Voice Map

4op Bank						Pch Origin = 0
MSB#	124	124	124	124	124	124
Pch#	Lead	Bass	Synth-SEQ	FX	Noise	RomDrums
0	-- Lead 2op --	-- Bass 2op --	-- Synth 2op --	-- FX 2op --	-- Noise --	-- RomDrums --
1	SmartLead	BiyonBass 1	ReverseMotion 1	OoOuOu	ShortNoise	DeepKick
2	PulseLead	BiyonBass 2	ReverseMotion 2	Eternal	PuChunPerc.	Punch
3	FeedBacker	SynBass 1	SlowByon	Sample&Hold	LFO_Percussion	ChopSnare
4	NoisyLead	SynBass 2	StarsBell	KaGeRoH	WirePercussion	Whip
5	S&H_Lead	CycleBass	Filt.Dulcimer	WindyNight	WarpAttack	BubbleSnare
6	HystericLead	FatBass	FilterVibes	MetalZone	DarkPinBall	MetalicTom
7	S&H_Seq.	MogBass	FilterMarimba	-- FX 4op --	LaserBeam	Pi
8	OrganLead	ReverseBass	-- Synth 4op --	ChinaTown	NoiseAccent	FatFoot
9	DriveBrass 1	SweepBass 1	NewAgePad	5thSweep	ZAPP	Chun
10	FluteHorn	CreamBass	Rabbit	EthnicPercus. 1	Wind	SynHiHat
11	-- Lead 4op --	Noise-ism	Vib.Click	EthnicPercus. 2	Storm	SirenHiHat
12	LiteLead 1	-- Bass 4op --	RotaryOrgan	SpaceSignal	SpaceWind	CycleOHH
13	LiteLead 2	FlatBass	EchoSquare	ElectroDamage	SubMarine	WaterCymbal
14	LiteLead 3	PhaseBass	-- SEQ 2op --	Horror 1	Helicopter	HeavenCymbal
15	CrossOver	TechnoBass 1	Cartoon	Horror 2	NoiseCycle 1	SwingCymbal
16	SquareLead	TechnoBass 2	PopCorn	SpaceDust	NoiseCycle 2	
17	FunkyLead	SweepBass 2	BeautySeq.		NoiseCycle 3	
18	ClickLead 1	DigiBass	MilkSeq.			
19	ClickLead 2	Tuba	Butterfly			
20	5thLead	2003Bass	-- SEQ 4op --			
21	SynBrass 1		60'sMog			
22	SynBrass 2		Softs			
23	SynBrass 3		ClaviWool			
24	SynBone		Bubble			
25	OctSynBrass		CycleSeq.			
26	DriveBrass 2					
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

4op_Bank

Pch Origin = 0

MSB#	124	124	124	124	124	124
Pch#	Lead	Bass	Synth-SEQ	FX	Noise	RomDrums
64						
65						
66						
67						
68						
69						
70						
71						
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						
101						
102						
103						
104						
105						
106						
107						
108						
109						
110						
111						
112						
113						
114						
115						
116						
117						
118						
119						
120						
121						
122						
123						
124						
125						
126						
127						

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Voice Map

4op Bank					Pch Origin = 0
MSB#	124	124	124	124	124
Pch#	GM	Lead2-Bass2	Synth2-SEQ2	FX2	PCM
0	GrandPno	-- Lead 4op --	-- Synth 4op --	-- FX 4op --	-- PCM --
1	BritePno	Lead 1	Lockit	SFX_Space1	PCM_MuteGuitar
2	E.GrandP	Lead 2	BehindSeq.	SFX_Space2	PCM_Strings
3	HnkyTonk	Lead 3	PopUp	SFX_Space3	PCM_SynVoice
4	E.Piano1	Lead 4	HowaHowa	SFX_Space4	PCM_Hits
5	E.Piano2	Lead 5	EsEthno	SFX_Space5	PCM_Trumpet
6	Harpsi.	Lead 6	Dimple&Wild	MarsAttack	PCM_Flute
7	Clavi.	Lead 7	Elephantasy	CosmoBubble	PCM_PanFlute
8	Celesta	Lead 8	C_what 1st?	FutureEngine	PCM_HaloPad
9	Glocken	TechnoLd	C_what 3rd?	ElectricSkunk	SFX_Vibes
10	MusicBox	AttackLd	C_what 5th?	Dinosaur	Di-Ya
11	Vibes	OctBrassLd	C_what 7th?	SeaDragon	DanceChord
12	Q_Marimba	DirtyBrassLd	-- SEQ 4op --	Virus	Tech Loop
13	Q_Xylophon	KobushiLd	Chu Seq.	GhostOpera	EL.Pop Loop
14	TubulBel	WahLead	Mew Seq.	UFO	FunKE.Gt Loop
15	Dulcimer	-- Bass 4op --	TEK Seq.	-- FX Noise --	
16	Q_DrawOrgn	AnalogBass1	FlogSynth	IrregularAttck	
17	PercOrgn	AnalogBass2	VideoGame	SenkoHanabi	
18	RockOrgn	AnalogBass3	HitHipPop	-- FX ROM --	
19	S&H_ChrchOrg	DX Bass		HENSHIN	
20	ReedOrgn	LFO Bass		Magma	
21	Acordion			WaChaKoKo	
22	Harmonica			-- Perc 4op --	
23	SynthTango			SkinPerc	
24	Wow_NylonGtr			Scratch L	
25	SteelGtr			CrossDecay	
26	JazzGtr			SpaceShot	
27	CleanGtr			Emergency	
28	Mute.Gtr			SFX_Sweep	
29	Ovrdrive				
30	Dist.Gtr				
31	GtrHarmo				
32	Aco.Bass				
33	FngrBass				
34	PickBass				
35	Fretless				
36	SlapBas1				
37	SlapBas2				
38	SynBass1				
39	SynBass2				
40	El.Violin				
41	El.Viola				
42	SynthCello				
43	SoftContraBs				
44	FilterTrem.Str				
45	Pizz.Str				
46	WaterHarp				
47	Timpani				
48	Strings1				
49	Strings2				
50	FilterStrings				
51	SpaceStrings				
52	ChoirAah				
53	VoiceOoh				
54	Q_SynVoice				
55	Orch.Hit				
56	Trumpet				
57	Trombone				
58	Tuba2				
59	Mute.Trp				
60	Fr.Horn				
61	BrasSect				
62	SynBras1				
63	SynBras2				

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。
 [A:] は、4op デフォルト音色です。

4op_Bank		Pch Origin = 0			
MSB#	124	124	124	124	124
Pch#	GM	Lead2-Bass2	Synth2-SEQ2	FX2	PCM
64	SynBras3				
65	SynBras4				
66	TenorSax				
67	Bari.Sax				
68	SynthSax				
69	Eng.Horn				
70	Bassoon				
71	Clarinet				
72	Piccolo				
73	Flute				
74	Recorder				
75	PanFlute				
76	Bottle				
77	Shakhchi				
78	Whistle				
79	Ocarina				
80	SquareLd				
81	Saw.Lead				
82	CaliopLd				
83	ChiffLd				
84	CharanLd				
85	VoiceLd				
86	Fifth Ld				
87	Bass &Ld				
88	NewAgePd				
89	Warm Pad				
90	PolySyPd				
91	S&H_Pad				
92	BowedPad				
93	MetalPad				
94	Halo Pad				
95	SweepPad				
96	SoftRain				
97	SoundTrk				
98	Crystal				
99	Atmosphr				
100	Bright				
101	Goblins				
102	SoftEchoes				
103	Sci-Fi				
104	Sitar				
105	SynSitar				
106	Shamisen				
107	WowKoto				
108	SynthKalimba				
109	Bagpipe				
110	Fiddle S&H				
111	SynthShanai				
112	PercAttack				
113	GhostBlock				
114	Syn.Drum1				
115	SyndBlok				
116	TaikoDrm				
117	MelodTom				
118	Syn.Drum2				
119	RevCymb1				
120	LFO_Noise				
121	SweepHH				
122	Seashore				
123	Scratch H				
124	SpaceDoor				
125	Filicopter				
126	SFX_Helicoptr				
127	NoizGun				

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。
 は、4op デフォルト音色です。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Voice Map

4op Bank			Pch Origin = 0	
MSB#	124	124	124	124
Pch#	Lead3	Lead3LFO	Bass3	Bass3LFO
0	-- Lead 2op --	-- Lead 2op --	-- Bass 2op --	-- Bass 2op --
1	PulseLead2	PulseLead2_L	SynBass3	SynBass3_L
2	PulseLead2_A	PulseLead2_AL	SynBass3_A	SynBass3_AL
3	PulseLead2_Q	PulseLead2_QL	SynBass3_Q	SynBass3_QL
4	PulseLead2_AQ	PulseLead2_AQL	SynBass3_AQ	SynBass3_AQL
5	PulseLead2_R	PulseLead2_RL	SynBass3_R	SynBass3_RL
6	PulseLead2_AR	PulseLead2_ARL	SynBass3_AR	SynBass3_ARL
7	PulseLead2_QR	PulseLead2_QRL	SynBass3_QR	SynBass3_QRL
8	PulseLd2_AQR	PulseLd2_AQRL	SynBass3_AQR	SynBass3_AQRL
9	SAW Trump	SAW Trump_L	DigiBass2	DigiBass2_L
10	SAW Trump_A	SAW Trump_AL	DigiBass2_A	DigiBass2_AL
11	SAW Trump_Q	SAW Trump_QL	DigiBass2_Q	DigiBass2_QL
12	SAW Trump_AQ	SAW Trump_AQL	DigiBass2_AQ	DigiBass2_AQL
13	SAW Trump_R	SAW Trump_RL	DigiBass2_R	DigiBass2_RL
14	SAW Trump_AR	SAW Trump_ARL	DigiBass2_AR	DigiBass2_ARL
15	SAW Trump_QR	SAW Trump_QRL	DigiBass2_QR	DigiBass2_QRL
16	SAW Trump_AQR	SAW Trump_AQRL	DigiBass2_AQR	DigiBass2_AQRL
17	OctaPulse	OctaPulse_L	SquareBass	SquareBass_L
18	OctaPulse_A	OctaPulse_AL	SquareBass_A	SquareBass_AL
19	OctaPulse_Q	OctaPulse_QL	SquareBass_Q	SquareBass_QL
20	OctaPulse_AQ	OctaPulse_AQL	SquareBass_AQ	SquareBass_AQL
21	OctaPulse_R	OctaPulse_RL	SquareBass_R	SquareBass_RL
22	OctaPulse_AR	OctaPulse_ARL	SquareBass_AR	SquareBass_ARL
23	OctaPulse_QR	OctaPulse_QRL	SquareBass_QR	SquareBass_QRL
24	OctaPulse_AQR	OctaPulse_AQRL	SquareBs_AQR	SquareBs_AQRL
25	MoreANLG	MoreANLG_L	MogBass2	MogBass2_L
26	MoreANLG_A	MoreANLG_AL	MogBass2_A	MogBass2_AL
27	MoreANLG_Q	MoreANLG_QL	MogBass2_Q	MogBass2_QL
28	MoreANLG_AQ	MoreANLG_AQL	MogBass2_AQ	MogBass2_AQL
29	MoreANLG_R	MoreANLG_RL	MogBass2_R	MogBass2_RL
30	MoreANLG_AR	MoreANLG_ARL	MogBass2_AR	MogBass2_ARL
31	MoreANLG_QR	MoreANLG_QRL	MogBass2_QR	MogBass2_QRL
32	MoreANLG_AQR	MoreANLG_AQRL	MogBass2_AQR	MogBass2_AQRL
33	FeedBacks	FeedBacks_L	ModularBass	ModularBass_L
34	FeedBacks_A	FeedBacks_AL	ModularBass_A	ModularBass_AL
35	FeedBacks_Q	FeedBacks_QL	ModularBass_Q	ModularBass_QL
36	FeedBacks_AQ	FeedBacks_AQL	ModularBs_AQ	ModularBs_AQL
37	FeedBacks_R	FeedBacks_RL	ModularBass_R	ModularBass_RL
38	FeedBacks_AR	FeedBacks_ARL	ModularBs_AR	ModularBs_ARL
39	FeedBacks_QR	FeedBacks_QRL	ModularBs_QR	ModularBs_QRL
40	FeedBacks_AQR	FeedBacks_AQRL	ModularBs_AQR	ModularBs_AQRL
41	Clicky	Clicky_L	RoundBass	RoundBass_L
42	Clicky_A	Clicky_AL	RoundBass_A	RoundBass_AL
43	Clicky_Q	Clicky_QL	RoundBass_Q	RoundBass_QL
44	Clicky_AQ	Clicky_AQL	RoundBass_AQ	RoundBass_AQL
45	Clicky_R	Clicky_RL	RoundBass_R	RoundBass_RL
46	Clicky_AR	Clicky_ARL	RoundBass_AR	RoundBass_ARL
47	Clicky_QR	Clicky_QRL	RoundBass_QR	RoundBass_QRL
48	Clicky_AQR	Clicky_AQRL	RoundBass_AQR	RoundBass_AQRL
49	MoreFatLead	MoreFatLead_L	SubBass	SubBass_L
50	MoreFatLead_A	MoreFatLead_AL	SubBass_A	SubBass_AL
51	MoreFatLead_Q	MoreFatLead_QL	SubBass_Q	SubBass_QL
52	MoreFatLd_AQ	MoreFatLd_AQL	SubBass_AQ	SubBass_AQL
53	MoreFatLead_R	MoreFatLead_RL	SubBass_R	SubBass_RL
54	MoreFatLd_AR	MoreFatLd_ARL	SubBass_AR	SubBass_ARL
55	MoreFatLd_QR	MoreFatLd_QRL	SubBass_QR	SubBass_QRL
56	MoreFatLd_AQR	MoreFatLd_AQRL	SubBass_AQR	SubBass_AQRL
57	5thLead2	5thLead2_L	AttackBass	AttackBass_L
58	5thLead2_A	5thLead2_AL	AttackBass_A	AttackBass_AL
59	5thLead2_Q	5thLead2_QL	AttackBass_Q	AttackBass_QL
60	5thLead2_AQ	5thLead2_AQL	AttackBass_AQ	AttackBass_AQL
61	5thLead2_R	5thLead2_RL	AttackBass_R	AttackBass_RL
62	5thLead2_AR	5thLead2_ARL	AttackBass_AR	AttackBass_ARL
63	5thLead2_QR	5thLead2_QRL	AttackBass_QR	AttackBass_QRL

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

4op_Bank

Pch Origin = 0

MSB#	124	124	124	124
Pch#	Lead3	Lead3LFO	Bass3	Bass3LFO
64	5thLead2_AQR	5thLead2_AQRL	AttackBs_AQR	AttackBs_AQRL
65	-- Lead 4op --	-- Lead 4op --		
66	SyncXLead	SyncXLead_L		
67	SyncXLead_A	SyncXLead_AL		
68	SyncXLead_Q	SyncXLead_QL		
69	SyncXLead_AQ	SyncXLead_AQL		
70	SyncXLead_R	SyncXLead_RL		
71	SyncXLead_AR	SyncXLead_ARL		
72	SyncXLead_QR	SyncXLead_QRL		
73	SyncXLead_AQR	SyncXLead_AQRL		
74				
75				
76				
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				
91				
92				
93				
94				
95				
96				
97				
98				
99				
100				
101				
102				
103				
104				
105				
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				
125				
126				
127				

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Voice Map

2op Bank						Pch Origin = 0
MSB#	124	124	124	124	124	124
Pch#	Lead	Bass	Synth-SEQ	FX	Noise	RomDrums
0	-- Lead 2op --	-- Bass 2op --	-- Synth 2op --	-- FX 2op --	-- Noise --	-- RomDrums --
1	SmartLead	BiyonBass 1	ReverseMotion 1	OoOuOu	ShortNoise	DeepKick
2	PulseLead	BiyonBass 2	ReverseMotion 2	Eternal	PuChunPerc.	Punch
3	FeedBacker	SynBass 1	SlowByon	Sample&Hold	LFO_Percussion	ChopSnare
4	NoisyLead	SynBass 2	StarsBell	KaGeRoH	WirePercussion	Whip
5	S&H_Lead	CycleBass	Filt.Dulcimer	WindyNight	WarpAttack	BubbleSnare
6	HystericLead	FatBass	FilterVibes	MetalZone	DarkPinBall	MetalicTom
7	S&H_Seq.	MogBass	FilterMarimba		LaserBeam	Pi
8	OrganLead	ReverseBass	-- SEQ 2op --		NoiseAccent	FatFoot
9	DriveBrass 1	SweepBass 1	Cartoon		ZAPP	Chun
10	FluteHorn	CreamBass	PopCorn		Wind	SynHiHat
11		Noise-ism	BeautySeq.		Storm	SirenHiHat
12			MilkSeq.		SpaceWind	CycleOHH
13			Butterfly		SubMarine	WaterCymbal
14					Helicopter	HeavenCymbal
15					NoiseCycle 1	SwingCymbal
16					NoiseCycle 2	
17					NoiseCycle 3	
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

2op_Bank

Pch Origin = 0

MSB#	124	124	124	124	124	124
Pch#	Lead	Bass	Synth-SEQ	FX	Noise	RomDrums
64						
65						
66						
67						
68						
69						
70						
71						
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						
101						
102						
103						
104						
105						
106						
107						
108						
109						
110						
111						
112						
113						
114						
115						
116						
117						
118						
119						
120						
121						
122						
123						
124						
125						
126						
127						

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Voice Map

2op Bank				Pch Origin = 0	
MSB#	124	124	124	124	124
Pch#	PCM	Lead3	Lead3LFO	Bass3	Bass3LFO
0	-- PCM --	-- Lead 2op --	-- Lead 2op --	-- Bass 2op --	-- Bass 2op --
1	PCM_MuteGuitar	PulseLead2	PulseLead2_L	SynBass3	SynBass3_L
2	PCM_Strings	PulseLead2_A	PulseLead2_AL	SynBass3_A	SynBass3_AL
3	PCM_SynVoice	PulseLead2_Q	PulseLead2_QL	SynBass3_Q	SynBass3_QL
4	PCM_Hits	PulseLead2_AQ	PulseLead2_AQL	SynBass3_AQ	SynBass3_AQL
5	PCM_Trumpet	PulseLead2_R	PulseLead2_RL	SynBass3_R	SynBass3_RL
6	PCM_Flute	PulseLead2_AR	PulseLead2_ARL	SynBass3_AR	SynBass3_ARL
7	PCM_PanFlute	PulseLead2_QR	PulseLead2_QRL	SynBass3_QR	SynBass3_QRL
8	PCM_HaloPad	PulseLd2_AQR	PulseLd2_AQRL	SynBass3_AQR	SynBass3_AQRL
9	SFX_Vibes	SAW Trump	SAW Trump_L	DigiBass2	DigiBass2_L
10	Di-Ya	SAW Trump_A	SAW Trump_AL	DigiBass2_A	DigiBass2_AL
11	DanceChord	SAW Trump_Q	SAW Trump_QL	DigiBass2_Q	DigiBass2_QL
12	Tech Loop	SAW Trump_AQ	SAW Trump_AQL	DigiBass2_AQ	DigiBass2_AQL
13	EL.Pop Loop	SAW Trump_R	SAW Trump_RL	DigiBass2_R	DigiBass2_RL
14	FunkE.Gt Loop	SAW Trump_AR	SAW Trump_ARL	DigiBass2_AR	DigiBass2_ARL
15		SAW Trump_QR	SAW Trump_QRL	DigiBass2_QR	DigiBass2_QRL
16		SAW Trump_AQR	SAW Trump_AQRL	DigiBass2_AQR	DigiBass2_AQRL
17		OctaPulse	OctaPulse_L	SquareBass	SquareBass_L
18		OctaPulse_A	OctaPulse_AL	SquareBass_A	SquareBass_AL
19		OctaPulse_Q	OctaPulse_QL	SquareBass_Q	SquareBass_QL
20		OctaPulse_AQ	OctaPulse_AQL	SquareBass_AQ	SquareBass_AQL
21		OctaPulse_R	OctaPulse_RL	SquareBass_R	SquareBass_RL
22		OctaPulse_AR	OctaPulse_ARL	SquareBass_AR	SquareBass_ARL
23		OctaPulse_QR	OctaPulse_QRL	SquareBass_QR	SquareBass_QRL
24		OctaPulse_AQR	OctaPulse_AQRL	SquareBs_AQR	SquareBs_AQRL
25		MoreANLG	MoreANLG_L	MogBass2	MogBass2_L
26		MoreANLG_A	MoreANLG_AL	MogBass2_A	MogBass2_AL
27		MoreANLG_Q	MoreANLG_QL	MogBass2_Q	MogBass2_QL
28		MoreANLG_AQ	MoreANLG_AQL	MogBass2_AQ	MogBass2_AQL
29		MoreANLG_R	MoreANLG_RL	MogBass2_R	MogBass2_RL
30		MoreANLG_AR	MoreANLG_ARL	MogBass2_AR	MogBass2_ARL
31		MoreANLG_QR	MoreANLG_QRL	MogBass2_QR	MogBass2_QRL
32		MoreANLG_AQR	MoreANLG_AQRL	MogBass2_AQR	MogBass2_AQRL
33		FeedBacks	FeedBacks_L	ModularBass	ModularBass_L
34		FeedBacks_A	FeedBacks_AL	ModularBass_A	ModularBass_AL
35		FeedBacks_Q	FeedBacks_QL	ModularBass_Q	ModularBass_QL
36		FeedBacks_AQ	FeedBacks_AQL	ModularBs_AQ	ModularBs_AQL
37		FeedBacks_R	FeedBacks_RL	ModularBass_R	ModularBass_RL
38		FeedBacks_AR	FeedBacks_ARL	ModularBs_AR	ModularBs_ARL
39		FeedBacks_QR	FeedBacks_QRL	ModularBs_QR	ModularBs_QRL
40		FeedBacks_AQR	FeedBacks_AQRL	ModularBs_AQR	ModularBs_AQRL
41		Clicky	Clicky_L	RoundBass	RoundBass_L
42		Clicky_A	Clicky_AL	RoundBass_A	RoundBass_AL
43		Clicky_Q	Clicky_QL	RoundBass_Q	RoundBass_QL
44		Clicky_AQ	Clicky_AQL	RoundBass_AQ	RoundBass_AQL
45		Clicky_R	Clicky_RL	RoundBass_R	RoundBass_RL
46		Clicky_AR	Clicky_ARL	RoundBass_AR	RoundBass_ARL
47		Clicky_QR	Clicky_QRL	RoundBass_QR	RoundBass_QRL
48		Clicky_AQR	Clicky_AQRL	RoundBass_AQR	RoundBass_AQRL
49		MoreFatLead	MoreFatLead_L	SubBass	SubBass_L
50		MoreFatLead_A	MoreFatLead_AL	SubBass_A	SubBass_AL
51		MoreFatLead_Q	MoreFatLead_QL	SubBass_Q	SubBass_QL
52		MoreFatLd_AQ	MoreFatLd_AQL	SubBass_AQ	SubBass_AQL
53		MoreFatLead_R	MoreFatLead_RL	SubBass_R	SubBass_RL
54		MoreFatLd_AR	MoreFatLd_ARL	SubBass_AR	SubBass_ARL
55		MoreFatLd_QR	MoreFatLd_QRL	SubBass_QR	SubBass_QRL
56		MoreFatLd_AQR	MoreFatLd_AQRL	SubBass_AQR	SubBass_AQRL
57		5thLead2	5thLead2_L	AttackBass	AttackBass_L
58		5thLead2_A	5thLead2_AL	AttackBass_A	AttackBass_AL
59		5thLead2_Q	5thLead2_QL	AttackBass_Q	AttackBass_QL
60		5thLead2_AQ	5thLead2_AQL	AttackBass_AQ	AttackBass_AQL
61		5thLead2_R	5thLead2_RL	AttackBass_R	AttackBass_RL
62		5thLead2_AR	5thLead2_ARL	AttackBass_AR	AttackBass_ARL
63		5thLead2_QR	5thLead2_QRL	AttackBass_QR	AttackBass_QRL

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

2op_Bank

Pch Origin = 0

MSB#	124	124	124	124	124
Pch#	PCM	Lead3	Lead3LFO	Bass3	Bass3LFO
64		5thLead2_AQR	5thLead2_AQRL	AttackBs_AQR	AttackBs_AQRL
65					
66					
67					
68					
69					
70					
71					
72					
73					
74					
75					
76					
77					
78					
79					
80					
81					
82					
83					
84					
85					
86					
87					
88					
89					
90					
91					
92					
93					
94					
95					
96					
97					
98					
99					
100					
101					
102					
103					
104					
105					
106					
107					
108					
109					
110					
111					
112					
113					
114					
115					
116					
117					
118					
119					
120					
121					
122					
123					
124					
125					
126					
127					

* 実際のデータの音色名には、名前の前に [A:] が付いています。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) 音色解説

Lead	歌メロなどに利用すると、微妙なニュアンスが出せたり、表現力豊かになります。低域ではシンセベースとしても利用できる可能性が高いリードサウンド。
------	------------------------------------------------------------------------

-- Lead 2op --	
SmartLead	アタック部分にレゾナンス付きフィルタ変化があるので、地味だが音ははっきり聞こえそうなサウンド。
PulseLead	多少歪ませ気味のパルス(スクウェア)波系サウンドにアタック部分にフィルタ変化。
FeedBacker	FMに、フィルタEG、フィルタLFOなどによる音変化が全て絡み合って複雑な変化をする。フィードバックギター風。
NoisyLeady	FMでかなり倍音を出しながら、フィルタでアタック部分だけそれを聞こえるようにした派手な歪み系のリード。
S&H_Lead	アタック部分だけで使用すれば、ピョンピョンといったサウンド。 持続部分では、サンプル&ホールドによるフィルタ変化。
HystericLead	アタックのはっきりした歪み系リード。歪みもFMだけだと耳にうるさいが、歪みを含めて一体化したサウンドになるのはフィルタならでは！
S&H_Seq.	持続すれば、単純なサンプル&ホールド。 スタッカートで演奏するとリズムカルなリードとして使用できる。
OrganLead	オルガンのトップ、リードに利用できそうな、FM以上に存在感のあるオルガンサウンド。
DriveBrass 1	歪んだブラスのようなサウンド。アタックは多少遅め。 持続部分では、LFOでワウ的に揺れる。
FluteHorn	フィルタ入りフルートのようなサウンド。ホルンのようにも使える。 ゆっくりゆっくりフィルタが開いていく。

-- Lead 4op --	
LiteLead 1	軽くアタック部分にフィルタ変化のあるリードサウンド。
LiteLead 2	あっさりしたリードサウンドだが、レゾナンスやフィルタ変化は少し強め。 高音域も低音域も利用できる。
LiteLead 3	LiteLead 2 よりも、レゾナンスやフィルタの変化は弱い。 高音域で特に、やわらかいけど存在感のあるリードサウンドになっている。
Crossover	軽いクリック音と共になめらかでやわらかいムードのあるリード系サウンド。 高音域での利用が効果的。
SquareLead	シンプルなスクウェア波のリードに軽くフィルタをかけてなめらかに。
FunkyLead	これも、なめらかでやわらかいファンキーな曲のリードに合いそうなサウンド。 高音域がオススメ。
ClickLead 1	強く鋭いクリック音が入ったオルガン系サウンド。高い音域で使ってください。
ClickLead 2	同じく鋭いクリック音が入ったリードサウンド。 これも高い音域のみ使用可能で、低域ではアタック音だけの感じになる。
5thLead	5th成分の入ったサウンド。倍音が多くなりがちな部分をフィルタでカットし、なめらかな音に。
SynBrass 1	よくあるシンセブラスの音。フィルタ変化がよくわかる。
SynBrass 2	スローアタック風なのに、速弾きにも対応する特徴があるシンセブラス系サウンド。
SynBrass 3	シンセブラス音バリエーション、低域ではシンセベースとしても使えそう。
SynBone	シンセブラスよりもやわらかいサウンドで、トロンボーンに近い。
OctSynBrass	オクターブ成分を持つシンセブラス。
DriveBrass 2	レゾナンスの入った歪んだリードだが、使い方によってブラスのようにも聞こえる。 シングルトリガーを、うまく利用できる。

Bass	シングルトリガーを利用したフレーズ作り、LFOによるフィルタ変化でダンス系のベースラインも効果的。高い音域ではリードとしても利用できるものも多い。
------	---------------------------------------------------------------------------

-- Bass 2op --	
BiyonBass 1	少しアタックの遅いピョーンベース、レゾナンスで低い音程では多少下品さを残してある。リードとして使用する場合は、多少アタックを強くしてください。
BiyonBass 2	アタック強めのピョーンベース、レゾナンスで多少下品さを残してある。
SynBass 1	短いシンセベースサウンド。こちらはレゾナンスの下品さは少ない。
SynBass 2	高域成分が多めのシンセベース。持続部分では、わずかにフィルタが開く。
CycleBass	毎鍵盤ごとにLFOの周期はリセットされないの、テクノのシーケンスベースで使用する、ゆったりとフィルタが変化していく。
FatBass	太いシンセベースサウンド。これもLFOがリセットされないの、ゆったりとフレーズの中でフィルタが変化する
MogBass	60年代的なピンテージシンセのベースサウンド。太く、レゾナンスも強いがテクノ、デジタル感はない。
ReverseBass	アタックの後、一旦音が小さくなり、逆回転風にフィルタが開いていって再び音が出てくる。
SweepBass 1	ゆったりとレゾナンスのスウィープが下降する。ゆったりとした曲で使用すると効果的だが、速いフレーズでも対応出来る。
CreamBass	ワウ風に音が揺れながら、フィルタが閉じていきその後歪んだサウンドが現れる。
Noise-ism	ベースと共に、ノイズによるアクセントサウンドが付加されたもの。ゆったりとしたキメの部分で効果的。

-- Bass 4op --	
FlatBass	かなりゆっくりフィルタが開いていく。アタックもしっかりでているので、速いフレーズでも使用可。持続した時だけ、フィルタ感が出て効果的。
PhaseBass	アタックに独特のレゾナンスの音があり、シングルトリガーをうまく利用すると、この音が出たり出なかったりと効果的なリフが出来る。
TechnoBass 1	アタックの強いFM系ベース。
TechnoBass 2	アタックの強いFM系ベース、かなり低域が出る。
SweepBass 2	かなりゆっくりとレゾナンスのスウィープが下降する。ゆったりとした曲で使用すると効果的。速いフレーズをスラーで演奏しても気持ちいい。
DigiBass	倍音の多いデジタルシンセベース。
Tuba	フィルタのかかったチューバサウンド。ちょっと遅いアタックで短いサウンド。
2003Bass	太くてワイルド、テクノ/トランス系でシーケンスベースに利用するとよさそう。

Synth-SEQ	リード、シンセベース以外の楽器、音程のあるシンセサウンドという分類で様々な音を収録。
-----------	--------------------------------------------

-- Synth 2op --	
ReverseMotion 1	短いサウンドの後、再び音がリバース風に出てくる形のエンベロープ。 速いシーケンス風フレーズでも効果的。
ReverseMotion 2	短いサウンドの後、再び音がリバース風に出てくる形のエンベロープ。 一定のリズムのシーケンスパターンで使用すると、裏が自動的に入る感じになる。
SlowByon	ゆったりとしたフィルタ変化にレゾナンスの感じが強くでいて、ゆったりした曲で効果的。
StarsBell	LFOを使ってディレイ風に音が反復しながら減衰する。 スタッカートで演奏した方が、リリースで音が長く残るようになっている。
Filt.Dulcimer	ギター的な要素を残しながらフィルタ変化するサウンド。
FilterVibes	ヴィブラフォンにコーラスがかかった感じを、フィルタで再現。
FilterMarimba	短いディケイの中で、フィルタがLFOで高速で変化する。 リリースは切れるようにしてあるので、シーケンスやメロでも利用できる。

-- Synth 4op --	
NewAgePd	アタック部分がベル、持続部分はパッド系のサウンドに、フィルタ変化も付加したもの。
Rabbit	「ピョンピョン」といったサウンド、持続するとフィルタがLFOで変化。 シーケンスにも利用できる。
Vib.Click	アタック感が強いクリック音で徐々に音が減衰しながら、フィルタは徐々に開いていく。
RotaryOrgan	LFOで細かくフィルタ変化させる事で再現したロータリースピーカ風のオルガン。 高音域のみ使用可能。
EchoSquare	スクウェア波のサウンドに、LFOフィルタを使ったディレイ成分風のディケイ/リリースが付加されている。

-- SEQ 2op --	
Cartoon	16分音符などでシーケンスフレーズを制作する時に、便利な短くてかわいいサウンド。
PopCorn	名曲PopCornで使用されているような、短くはっきりと存在感のあるサウンド。
BeautySeq.	力強いシーケンスを作る為の短いサウンド。
MilkSeq.	短いサウンドながらアタックは少し遅く、レゾナンスのきいたフィルタが短い時間で開くサウンド。
Butterfly	テクノで使用するベース同様ゆったりとフィルタ変化する、LFOリセットのないシーケンスサウンド。はじける印象がある。

-- SEQ 4op --	
60'sMoq	ディレイ成分があるように聞こえる、ヴィンテージシンセの短いサウンド。
Softs	あまりフィルタが開かないソフトな短いサウンド。
ClavWool	クラヴィネットを元に制作された、倍音が強くアタック感のある短いサウンド。
Bubble	アタック部分でフィルタが短い時間で開く特徴的なサウンドを持ったサウンド。
CycleSeq.	テクノで使用しやすいゆったりと変化するフィルタを持ったサウンド。 数小節で一周するようなフィルタ。

FX	楽器ではなく、効果音やアクセント的に使用する「キワモノ」系のサウンドを収録。
----	----------------------------------------

-- FX 2op --	
OoOuOu	サイン波から徐々に波が立ちOuOuOuという揺れを起こす、効果音的に使用がおすすめ。
Eternal	シンプルな音ながら、フィルタエンベロープとLFOを組み合わせて、フィルタは複雑に変化し、最後はLFOで永久に変化し続ける。
Sample&Hold	代表的なサンプルアンドホールドを使った効果音。
KaGeRoH	速いフレーズではシンセとして利用できるが、持続させるとフィルタLFOがかかりながら音が減衰。その後高い倍音だけが現れて消える。
WindyNight	ちょっと寒い、木枯らしのような風の音。嵐というほど激しくはない。 FMを利用してノイズを制作している。
MetalZone	メタリックな倍音の多い強烈なサウンドだが、パッドやSE風にゆったりとした音の変化をする。

-- FX 4op --	
ChinaTown	FreqFIX を利用して、鍵盤に対応しない一定のピッチを出す音と、そうでないものが混ざってまるで伴奏が付いたような和音になる。
5thSweep	ゆるやかなアタックで5thの成分を含むスウィープサウンド。
EthnicPercus. 1	FreqFIX を利用して変わった音階のように聞こえる。ガムラン的なアプローチに効果的。かなりパーカッシブ。
EthnicPercus. 2	FreqFIX を利用して変わった音階のように聞こえる。ガムラン的なアプローチに効果的。EthnicPercus. 1より持続系のサウンド。
SpaceSignal	ノイズ成分を含み、サンプルアンドホールドを利用したフィルタ変化を持つ信号音。
ElectroDamage	サンプルアンドホールドを強烈に使用した、電気ショックのようなサウンド。
Horror 1	Freq FXとフィルタ、FMによる音作りでホラー系のサウンドに。
Horror 2	Freq FXとフィルタ、FMによる音作りでホラー系のサウンドに。 高い「幽霊」の音は、Freq FXで揺れを作っている。
SpaceDust	サンプルアンドホールドによってわずかにフィルタが変化する。 SEでなく、音程楽器としても使える。

Noise	ソースとしてNoiseを利用している為、PCMでありながら波形データの消費がないので、ノイズ系サウンドには便利で容量の節約になる。
-------	-------------------------------------------------------------------

-- Noise --	
ShortNoise	短いノイズサウンド。 K.Followで鍵盤によってフィルタ値が違うので、多少の音程感があります。
PuChunPerc.	LFOでブルブルと震えるパーカッシブノイズ高い音。特に高音域で効果的。
LFO_Percussion	更にLFOで震え、リリースも長め。シンセタム系にも聞こえるサウンド。
WirePercussion	ムチのようなサウンド。音程感もあるので、シーケンスフレーズの的に使うと効果的。
WarpAttack	ディケイ時は普通に減衰、鍵盤を離してリリースでは、フィルタが開いていくアタック感のあるノイズパーカッション。
DarkPinBall	ソナーのサウンドに近いが、音程感がしっかりある。 長めのダークなノイズパーカッション。
LaserBeam	リリースが短いので極短のサウンドも可能。 持続すると、LFOがかかったレーザーガンのようなサウンド。
NoiseAccent	LFOで揺れながら減衰する曲のアクセントなどに利用できそうなノイズ。
ZAPP	キーオン中フィルタが閉じ、ディケイ/リリース時にフィルタが開いていく。 どれだけ長くキーオンしたかによって、反転する場所が変わる。
Wind	FMで作ったSE系の「WindyNight」より、更にあっさりした、ゆるやかな「風」の音。
Storm	FMで作ったSE系の「WindyNight」以上に、風切り音の強い嵐のようなサウンド。
SpaceWind	サンプルアンドホールドを利用した、現実にはない風の音。
SubMarine	レゾナンスが、はっきり音程感を出したソナー音。
Helicopter	ヘリコプター。音程によってフィルタに違いがあるので、重い音、軽い音が出せる。
NoiseCycle 1	シンセで作ったノイズの周期音。 70年代のテクノポップ、シンセサイザミュージックにありそうなシンプルな音。
NoiseCycle 2	シンセで作ったシンプルなノイズの周期音で、減衰時にフィルタが閉じていく。 古い歌謡曲でありそうなアクセント。
NoiseCycle 3	逆に減衰時にフィルタが開いていくシンプルなノイズの周期音。アタック感はない。

RomDrums	PCMのドラムを利用したもの。但し、ROM内蔵のADPCMを利用しているので波形の消費はない。音程を出せる事からも、ドラムといえどNormalで使用が便利。
----------	--------------------------------------------------------------------------------

-- RomDrums --	
DeepKick	フィルタの微妙な変化によって、[RM 0] のキックが、わずかにルーム感のある変化をもったキックサウンドに！
Punch	ノートナンバー [48] 周辺で、パンチ音に。 [RM 1] のスネアの音にフィルタを使ったサウンド。
ChopSnare	同じく [RM 1] のスネア音に逆フィルタをかけて立ち上がるような音に。
Whip	同じく [RM 1] を利用した、軽いムチの様なサウンド。ノートナンバー [48] 周辺。
BubbleSnare	LFOで細かくフィルタの動くかわいい音。
MetalicTom	[RM 2] のタムの音にフィルタのレゾナンスを一定で使う事で、ある音域にピークを持ったタムに。エフェクトが、かかったようになっている。
Pi	[RM 3] を使って、フィルタ/レゾナンスを短く使ったサウンド。
FatFoot	ちょっとかっこわるくてかわいいレゾナンスサウンド。 丸々と太ったキャラクターが歩く足音のようなイメージ。
Chun	アタックのあるパーカッシブな強いサウンド。高音域は違った感じになっている。
SynHiHat	[RM 3] を使ったシンセハイハットのサウンド。
SirenHiHat	[RM 4] を使った長いハイハットサウンドだが、レゾナンスフィルタが開く音でハイハットというより、シンセドラム的一种のようなサウンドに！
CycleOHH	LFOのリセットなしにゆっくりとフィルタが変化するので、曲の中で連続で演奏させて徐々に変化するものとして。
WaterCymbal	LFOでフィルタの揺れる変わったシンバルサウンド。
HeavenCymbal	シンセドラム系でフィルタが開いていくサウンド。他より長いリリースを持っている。
SwingCymbal	LFOで変化するフィルタを持つシンバルだが、「WaterCymbal」とはLFOの速度やリリースの長さが違うので違った使い方ができる。

GM
(GM準拠)

AL機能付きで、GM配列を作ってみました。

但し、いくつかの条件の音色に関しては制作していません。
ALのフィルタ機能は、言うなればアナログシンセサイザ的機能。
デジタルのFMの方がリアルな音色には向いていますので、音色によっては効果を
引き出せない場合があるからです。

そこでこのバンクでは、
・大きく効果を出すもの
・わずかに効果を出すもの
・全く効果を出さないもの
の3種類に別れます。

全くALの効果を活かせない音色に関しては、他の音色を割り当てたり、
AL指定せずに FM4op のデフォルト音色のままのもの (緑色になっていない音色) が
存在します。

例として「シンセ～」といった音色は、効果的なのでALの使用をお勧めします。
プラスやピアノの音色では、わずかにフィルタ変化を与えて、持続部分・減衰部分の
音にニュアンスや変化を与えています。絶大な効果ではありませんが隠れた効果と
いったものです。
ベル系の音色や、高域が音の特徴であるような音色でのフィルタは、ほぼ効果が
ありません。

効果的でない音色の部分は、AL未使用で4op のデフォルト音色にしてある
場合と、別の音色を割り当ててある場合があります。
これはちょうどXGフォーマットのバンクのような考え方で、楽器のジャンルは同じだが
番号が微妙に違うというものです。

例としてソプラノサックス、アルトサックスの部分に、シンセプラスの 3、4 を配置。
パッドサウンドでは多少デフォルメして、フィルタの効果が大きい音色にしています。
但しALの場合、モノフォニックなのでポリフォニックでの使用が多いパッド系の
サウンドは、別の使い方に利用するのもよいでしょう。
100番以降のSE的サウンドは、全く違うSEが割り当てているものもあります。

なお、全ての音色は FM4op、2op 又はNOISE をソースにしています。

Lead 2	歌メロなどに利用すると、微妙なニュアンスが出せたり、表現力豊かになります。低域ではシンセベースとしても利用できる可能性が高いリードサウンド。
--------	------------------------------------------------------------------------

-- Lead 4op --	
Lead 1	FM側でかなり強めに高域を出し、それをフィルタでカットするようにしてある。アタック部分で、クリック的にフィルタ変化が起こる。
Lead 2	パルスリード風。FM側でフィードバックを強くかけてあるが、アタック部分でクリック的にフィルタ変化が起こる。
Lead 3	ALにしなくても十分に使用出来るリード音だが、更にアタック部分のみフィルタを開く事で、よりアタック感の強いサウンドになる。
Lead 4	サステイン部でかなりフィルタを閉じている。アタック部分で非常にくっきりとしたクリック音が入る。低域ではシンセベースとしても使用できる。
Lead 5	FMではほとんど音色変化の無いリードサウンドだが、フィルタにより大きく変化する音色になっている。アタック部分ではクリック音に、サステイン部では一度閉じた後、徐々に開いていく。
Lead 6	レゾナンスの強い、ピョーンという音。[Lead 5] 同様サステイン部でフィルタが徐々に開いていく。LFOでフィルタが波打つように変化するのでワウ、ビブラートの効果が出る。
Lead 7	かなり倍音を多く含んだ音色。[Lead 6] 同様にLFOでフィルタが変化するが、こちらは少しゆったりワウ、ビブラートの効果が出る。
Lead 8	レゾナンスの強く歪み感の強いサウンド。
TechnoLd	SF的なサンプルアンドホールドによるフィルタ変化が特徴だが、メロディーを奏でる事も出来る。Op4 を FIX させて Note#=60 (C3) の音が常に出る。
AttackLd	オルガン的なクリック音がアタック部分で非常に鋭く出ている。持続部分はおとなしくスマートな音。
OctSawLd	オクターブでSaw波形のアナログシンセを演奏したようなサウンド。ゆったりとレゾナンス付きのフィルタが閉じるサウンドはベースのロングトーンで使用すると効果的。
OctBrassLd	ブリブリとしたブラスサウンドがオクターブで鳴る。持続部分でもゆったりとフィルタ変化する。
DirtyBrassLd	ブリブリ感はないものの、ワイルドさを持ったブラス系リードサウンド。
KobushiLd	シングルトリガーでテヌートで演奏したり、ロングトーンで使用すると、途中から声が裏返るようにフィルタの激しい変化が訪れる。
WahLead	スタッカートで演奏すると、ミョンミョンといったレゾナンスの音が気持ちよい。

Bass 2	シングルトリガーを利用したフレーズ作り、LFOによるフィルタ変化でダンス系のベースラインも効果的。高い音域ではリードとしても利用できるものも多い。
--------	---------------------------------------------------------------------------

-- Bass 4op --	
AnalogBass1	おとなしいアナログベースの音。かなり軽くかけたフィルタ。
AnalogBass2	FMの段階では極めて倍音の多いフィードバックの音に仕上げ、これをフィルタで大胆にLFO変化させている。これぞフィルタ変化のベース！といったサウンド。
AnalogBass3	AnalogBass2を更に激しく歪ませたようなサウンド。途中から5thの倍音がメインになるので、シングルトリガーテヌートで演奏すると、フィードバック的な効果が得られる。
DX Bass	FM特有の固くてバリバリとしたベースサウンドにフィルタを加え、耳につく部分をカット。
LFO Bass	FLOで高速でフィルタが変化する SE的な使用方法も考えられるベース。

Synth2-SEQ2	リード、シンセベース以外の楽器、音程のあるシンセサウンドという分類で様々な音を収録。
-------------	--------------------------------------------

-- Synth 4op --	
Lockit	アタックがはっきりしてハリのあるサウンド。フィルタ変化があるが、安っぽくならず高級感がある。
BehindSeq	シーケンスフレーズに効果的。 ディレイ成分として使えるようなLFOによる音が反復される。
PopUp	「ポンッ」という音だがかわいい音ではなく、ノイズ成分もあり荒々しさがある。 鍵盤を離した時にフィルタが開くセッティングも、使い方次第で面白い効果が得られる。
HowaHowa	「ホワッ」という音が、ディレイのように2回繰り返される様にセッティングされている。
EsEthno	エスニックなパーカッション系のサウンドながら、LFOで細かくフィルタが変化する為、あまりエスニックらしくない使用方法もできる。
Dimple&Wild	サンプルアンドホールドによるフィルタ変化が一度閉じて、徐々に開いていく。
Elephantasy	アタック部分は暗くのろまな感じだが、持続部分は鋭い倍音が鳴っているという不思議なサウンド。
C_what 1st?	4つのオペレータで4つの音程をFIXで出すというサンプルで、ここでは Op1のルート音のみがFIXされていない。そのため、ルートが変わる Cメジャー7<CM7>(又はEマイナー)を1音色で実現している。
C_what 3rd?	同様に Op2の3rdの音のみがFIX off。鍵盤で E、Eb を演奏すれば、メジャー、マイナーのコードになる。
C_what 5th?	同様にOp3の5thの音がFIX off。
C_what 7th?	同様にOp4の7thの音がFIX off。このように FIXを使うと、コード演奏的なアイデアが考えられるという4つセットのサンプル。

-- SEQ 4op --	
Chu Seq	「チュ」というイメージのフィルタがすぐに閉じるサウンド。但しスタッカートで演奏すると、フィルタが開いてLFOで高速に変化するサウンドでリリースする、という不思議なセッティング。
Mew Seq	「ミャウ、ミョン」といった音色。シーケンスフレーズで使用すると、LFOのリセットが入っていないので、音ごとのフィルタ変化もありながら全体でゆったりとしたフィルタ変化も出る
TEK Seq	アタックの鋭いクリック音系のシーケンス用サウンド。ソリッドでありながら、きらびやかという方面ではなく、渋くて太いサウンド。
FlogSynth	オシレータシンクの様なサウンド。ある程度はFMで作っているが、フィルタが減衰時に閉じるセッティングで、更にアナログシンセのオシレータシンクの様なサウンドになっている。
VideoGame	OP2のFIXにより、デチューン的なサウンドに。 昔のゲームで使われていた音を想像させる。
HitHipPop	ノイズによる「コーン」という気持ちいい音が混ざっている。FMだけでは明るすぎるノイズだが、フィルタによって効果的に「コーン」という気持ちいいノイズになっている。

FX	楽器的ではなく、効果音やアクセント的に使用する「キワモノ」系のサウンドを収録。
----	-----------------------------------------

-- FX 4op --	
SFX_Space1	低音のFMサウンドに、サンプルアンドホールドで通信音(モールス信号)的なトーンが入る。
SFX_Space2	鋭い電子音の音程部分に、常に同じ音程のUFOっぽい音が入る
SFX_Space3	Op3.4のFIXを使って、FMの宇宙ノイズ的なサウンド。フィルタ無しではかなり耳につくサウンドだが、フィルタで楽器としても使えるような効果音的なサウンドに上げている
SFX_Space4	典型的なサンプルアンドホールドのフィルタサウンド。
SFX_Space5	低くてちょっと怖い、ブラックホール的な不気味な宇宙サウンド。
MarsAttack	レーザー攻撃のようなサウンド
CosmoBubble	アタックがあって、LFOでブニョブニョといった高速のフィルタ変化を持ったサウンド。
FutureEngine	オシレータシンク的なサウンドに、エンジン音のような低域の反復効果音が混ざる。
ElectricSkunk	「ミョン、ピョン」といったレゾナンスのアタック変化を利用しながらも、独特の倍音を使って鋭さもある。デジタルとアナログの両方のよさが出ているサウンド。
Dinosaur	電子恐竜か？あるいはレーザー光線か？
SeaDragon	ベルサウンドが鳴りながらも、大きな泡をはき出しながら泳ぐようなサウンド。
Virus	サンプルアンドホールドと Op FIXを利用して、低域で音程が変わるようにセッティングしている。まさに「バイキン」的な音！？
GhostOpera	微妙に合っているのか？合っていないのか？という揺れを持ったコーラスっぽいサウンドだが、音痴・へた…という感じではなく、どこともなく神秘性も持っている。
UFO	へなちょこサイレンか？はたまた、おもちゃのUFOか？

-- FX Noise --	
IrregularAttck	潜水艦の音などで代表されるノイズに、フィルタ/レゾナンスで音程を付ける手法はよく知られるが、それにサンプルアンドホールドを付加し、高速でランダムに変化する音程ノイズサウンドに！
SenkoHanabi	レゾナンスを利用しないと、ノイズと高速サンプルアンドホールドでこういった効果ができる。線香花火のような音。

-- FX ROM --	
HENSHIN	ヒーローが変身する時の効果音風のサウンド。シンバルの音をループさせ、フィルタでリバース的に。
Magma	マグマのようなサウンド。この音色もシンバルのループを利用している。
WaChaKoKo	ハイハットの音をループさせ低い音程でプレイし、フィルタを丁度よい感じで調整するとワウギターで気持ちのよいカッティングを弾いているようなサウンドになる。

-- Perc 4op --	
SkinPerc	エスニックなパーカッションに適度なレゾナンスフィルタを加える事で、ちょっと粘りけのあるような、皮の感じが強く出たパーカッションサウンドに。
Scratch L	ノイズに激しくレゾナンス/フィルタをかけ、エンベロープを微妙に調整してスクラッチ的なサウンドに。
CrossDecay	FIXを利用して、1つの音が上昇し、もう1つの音が下降して、同じ音程へ落ち着くといったサウンド。
SpaceShot	レーザー光線的なサウンド。フィルタのキーフォローを利用して、高い音程ではフィルタが開いた音になる。
Emergency	FIXを利用して緊急サイレンのようなサウンドに。SpaceShot同様に高い音程ではフィルタが開いた明るい音になる。
SFX_Sweep	ノイズスクラッチ的なノイズスウィープ音。

PCM	PCM波形をソースにした音色。PCM音色にフィルタをかけると、いろいろな効果を引き出すことができるというサンプル的な音色。サイズは大きめである。
-----	--------------------------------------------------------------------------

-- PCM --	
PCM MuteGuitar	ミュートギターのPCMサンプルを使用。レゾナンスで特徴を付けてある。
PCM_Strings	ストリングスのPCMサンプルを使用。持続部分でうるさくならないようにフィルタで閉じている。
PCM_SynVoice	レゾナンス、フィルタを強くかけ、減衰するシンセボイスサウンド。
PCM_Hits	サンプリングのオーケストラヒットサウンド。クリアすぎる音にフィルタ減衰で、アタック部分がより強い印象になる。
PCM_Trumpet	持続部分でのPCMのループが耳に痛いので、フィルタで持続部分を閉じているのでよりリアルで、ちょっと哀愁のあるトランペットサウンドに。
PCM_Flute	トランペット同様、短いPCMのループで気になるループのつなぎ目を隠す効果として持続部分はフィルタを閉じている。PCMのループを短くする事ができる点でも効果的。
PCM_PanFlute	ベタッとした持続のサンプルのサウンドを、これもフィルタのエンベロープ変化によって気持ちのいい豊かなサウンドに変わる。
PCM HaloPad	Halo Padのサウンドにフィルタを使用。
SFX_Vibes	Vibeの音に高速のフィルタ変化を付加。現実にはあり得ない、ちょっと変わった効果音的なVibeの音になっている。
Di-Ya	声を使用。元波形では高域が強めの音色を、フィルタを使って微妙に調整。
DanceChord	元の波形が多少ノイジーなサウンドでも、フィルタを使って落ち着いたノイズの少ないサウンドすることができる。
TechLoop	ドラムループ(ブレイクビーツ)に、ゆっくりと変化するフィルタを付けたサウンド。
EL.PopLoop	同じくドラムループに、水中で鳴っているかのような速いLFO変化を使った
FunkE.Gt Loop	クリーンギターの単純なカッティングも、フィルタとLFOだけでワウのかかったカッコいいリフに変身。

Lead 3	歌メロなどに利用すると、微妙なニュアンスが出せたり、表現力豊かになります。低域ではシンセベースとしても利用できる可能性が高いリードサウンド。
--------	------------------------------------------------------------------------

-- Lead 2op --	
PulseLead2	1つの音色に対して、アタックを変化させて音色、レゾナンスを変化させた音色、リリースを変化させて音色、それらを複合させて音色の計 8音色です。
SAW Trump	
OctaPulse	こちらのバンクは、LFOを設定していないタイプの音色です。LFOを設定してある音色は、[13_Lead3LFO_*op.vm5] になります。
MoreANLG	
FeedBacks	
Clicky	
MoreFatLead	制作する楽曲に合わせて、ご利用ください。
5thLead2	
	音色名の後に書かれている記号が、音色の特徴となっています。
	A アタックが遅い
	Q レゾナンスが強い
	R リリースが長い
-- Lead 4op --	
SyncXLead	

Lead 3 LFO	Lead 3 の音色に、LFO を設定してある音色です。
------------	------------------------------

-- Lead 2op --	
PulseLead2	1つの音色に対して、アタックを変化させて音色、レゾナンスを変化させた音色、リリースを変化させて音色、それらを複合させて音色の計 8音色です。
SAW Trump	
OctaPulse	こちらのバンクは、LFOを設定してあるタイプの音色です。LFOを設定していない音色は [12_Lead3_*op.vm5] になります。
MoreANLG	
FeedBacks	
Clicky	
MoreFatLead	制作する楽曲に合わせて、ご利用ください。
5thLead2	
	音色名の後に書かれている記号が、音色の特徴となっています。
	A アタックが遅い
	Q レゾナンスが強い
	R リリースが長い
-- Lead 4op --	
SyncXLead	L LFO設定あり

Bass 3	シングルトリガーを利用したフレーズ作り、LFOによるフィルタ変化でダンス系のベースラインも効果的。高い音域ではリードとしても利用できるものも多い。
--------	---------------------------------------------------------------------------

-- Bass 2op --	
SynBass3	1つの音色に対して、アタックを変化させて音色、レゾナンスを変化させた音色、リリースを変化させて音色、それらを複合させて音色の計 8音色です。
DigiBass2	
SquareBass	これらのバンクは、LFOを設定していないタイプの音色です。LFOを設定してある音色は、[15_Bass3LFO.vm5] になります。 制作する楽曲に合わせて、ご利用ください。
MogBass2	
ModularBass	
RoundBass	
SubBass	
AttackBass	音色名の後に書かれている記号が、音色の特徴となっています。 A アタックが遅い Q レゾナンスが強い R リリースが長い

Bass 3 LFO	Bass 3 の音色に、LFO を設定してある音色です。
------------	------------------------------

-- Bass 2op --	
SynBass3	1つの音色に対して、アタックを変化させて音色、レゾナンスを変化させた音色、リリースを変化させて音色、それらを複合させて音色の計 8音色です。
DigiBass2	
SquareBass	これらのバンクは、LFOを設定してあるタイプの音色です。LFOを設定していない音色は [14_Bass3.vm5] になります。 制作する楽曲に合わせて、ご利用ください。
MogBass2	
ModularBass	
RoundBass	
SubBass	
AttackBass	音色名の後に書かれている記号が、音色の特徴となっています。 A アタックが遅い Q レゾナンスが強い R リリースが長い L LFO設定あり

フィルタによる音作りのポイント

アナログシンセサイザにおいて、元々オシレータは「過多」な倍音成分を生成しておいて、そこから減算式にフィルタで、不要な倍音をカットする方式が主流でした。それを「倍音のない」サイン波を使って、減算する事なく、音を合成する事に成功したのがYAMAHAのFM音源であった訳ですが、現在 MA-5 に含まれているウェーブフォームには、サイン波以外にも多数のものが存在する事 (WS) から、今回フィルタを搭載したという事は、倍音成分を加算することも減算することも可能になった訳です。

そこで音作りには、以下のようなスタイルが考えられます。

- (1) 少ない倍音を、FMによって増やしていく加算方式 (FM本来の使い方)
- (2) 過剰な倍音を含んだままフィルタに音を渡し、カットする減算方式
(70年代までのアナログシンセの考え方)
- (3) その両方を使った方法

(1)は既に MA-3 でも実現可能ですし、元々FM方式はこれが基本でした。

次に(2)の方式を考えてみます。

この場合、FMの機能を使わずなくてもよい音が出せます。
アルゴリズムで、オルガンでよく使用される並列タイプを選ぶと、オシレータとして 2op なら 2VCO、4op ならなんと 4VCO のオシレータ及びそれらを混ぜるミキサーとして、FM音源部をとらえる事が出来ます。ウェーブフォームが30種もある4オシレータは、大きなハードウェアのシンセでもなかなかないスペックです。
この方法で音作りする場合、アルゴリズムは並列タイプを選択してください。
4つのオシレータで、多少倍音が多めのノコギリ波やパルス/スクウェア波を選ぶと、よりアナログシンセの使用法に近いものになります。
オクターブ違い、波形違いなどの成分を、別々のエンベロープで合成した上で、ちょっと倍音が多めの状態のままでAL部へ送り、細かい音作りをフィルタに任せます。
これが70年代までのアナログシンセの音作りの方式に近いものと言えるでしょう。
このとき、あまりアイデアが無いからといって、単純に同じ波形、オクターブで、4op を混ぜてしまうと、ただ単に音量が大きくなりすぎるだけなので注意が必要です。

(3)の加算減算両方を使った方法は、FM音源にフィルタがついたという最強の方式になります。さらに激しい倍音を含んだ音をFMで作ってフィルタで音をカットするのもよいですし、おもしろいものとして、フィードバックの利用方法の違いがあります。かなりノイズなサウンドを作っておいて、それをフィルタでやわらげるのは効果的です。

これはFMだけ(フィルタなし)の時はかなり注意が必要だった部分で、フィードバックはそれだけではデジタル特有のちょっと耳につくキツイサウンドになっていましたが、フィルタがある事によって非常に心地よい歪みサウンドに変化しますので、フィードバックのかけすぎのトライも是非いろいろやってみてください。
これを利用したサンプルサウンドも多数収録しています。

音作りの順序として、あまりFM側でこだわって作り込んで意味がない事があります。フィルタを使うと、そこから更に音がフィルタリングされるという事を考えると「最大に倍音が出る瞬間」を想定してちょっと倍音の強めの音にしておいて、そこから不要成分をカットする・・・という作業によって、目的の音にしてゆくという事になります。結局は、両方を行き来しながら、音作りするのが一番効果的と思われます。いくつかのサンプルサウンドにあるような、極めて複雑な動きをするサウンドを再現する為には、FMによる倍音変化と、フィルタによるカット変化の両方が必要ですので、フィルタのエンベロープ、FMのエンベロープの兼ね合いを常に確認しながら制作する必要があります。

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) Sample mp3

VLA-MA5 に収録されている音色を、1～4小節程度の楽曲で紹介します。
mp3 で収録しましたので、制作時に音色を聴きながら確認できます。

01_Lead_2op.mp3

SmartLead	PulseLead OrganLead	FeedBacker DriveBrass 1	NoisyLead FluteHorn	S&H_Lead	HystericLead	S&H_Seq.
-----------	------------------------	----------------------------	------------------------	----------	--------------	----------

01_Lead_4op.mp3

LiteLead 1	LiteLead 2 ClickLead 2 OctSynBrass	LiteLead 3 5thLead DriveBrass 2	CrossOver SynBrass 1	SquareLead SynBrass 2	FunkyLead SynBrass 3	ClickLead 1 SynBone
------------	------------------------------------------	---------------------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------

02_Bass_2op.mp3

BiyonBass 1	BiyonBass 2 ReverseBass	SynBass 1 SweepBass 1	SynBass 2 CreamBass	CycleBass Noise-ism	FatBass	MogBass
-------------	----------------------------	--------------------------	------------------------	------------------------	---------	---------

02_Bass_4op.mp3

FlatBass	PhaseBass 2003Bass	TechnoBass 1	TechnoBass 2	SweepBass 2	DigiBass	Tuba
----------	-----------------------	--------------	--------------	-------------	----------	------

03_Synth_2op.mp3

ReverseMotion 1	ReverseMotion 2	SlowByon	StarsBell	Filt.Dulcimer	FilterVibes	FilterMarimba
-----------------	-----------------	----------	-----------	---------------	-------------	---------------

03_Synth_4op.mp3

NewAgePad	Rabbit	Vib.Click	RotaryOrgan	EchoSquare		
-----------	--------	-----------	-------------	------------	--	--

03_SEQ_2op.mp3

Cartoon	PopCorn	BeautySeq.	MilkSeq.	Butterfly		
---------	---------	------------	----------	-----------	--	--

03_SEQ_4op.mp3

60'sMog	Softs	ClaviWool	Bubble	CycleSeq.		
---------	-------	-----------	--------	-----------	--	--

04_FX_2op.mp3

OoOuOu	Eternal	Sample&Hold	KaGeRoH	WindyNight	MetalZone	
--------	---------	-------------	---------	------------	-----------	--

04_FX_4op.mp3

ChinaTown	5thSweep Horror 2	EthnicPercus. 1 SpaceDust	EthnicPercus. 2	SpaceSignal	ElectroDamage	Horror 1
-----------	----------------------	------------------------------	-----------------	-------------	---------------	----------

05_Noise_part1.mp3

ShortNoise	PuChunPerc. NoiseAccent	LFO_Percussion ZAPP	WirePercussion	WarpAttack	DarkPinBall	LaserBeam
------------	----------------------------	------------------------	----------------	------------	-------------	-----------

05_Noise_part2.mp3

Wind	Storm NoiseCycle 3	SpaceWind	SubMarine	Helicopter	NoiseCycle 1	NoiseCycle 2
------	-----------------------	-----------	-----------	------------	--------------	--------------

06_RomDrums.mp3

DeepKick	Punch FatFoot HeavenCymbal	ChopSnare Chun SwingCymbal	Whip SynHiHat	BubbleSnare SirenHiHat	MetalicTom CycleOHH	Pi WaterCymbal
----------	----------------------------------	----------------------------------	------------------	---------------------------	------------------------	-------------------

08_Lead2_4op.mp3

Lead 1	Lead 2 Lead 8 KobushiLd	Lead 3 TechnoLd WahLead	Lead 4 AttackLd	Lead 5 OctSawLd	Lead 6 OctBrassLd	Lead 7 DirtyBrassLd
--------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------	--------------------	----------------------	------------------------

08_Bass2_4op.mp3

AnalogBass1	AnalogBass2	AnalogBass3	DX Bass	LFO Bass
-------------	-------------	-------------	---------	----------

09_Synth2_4op.mp3

Lockit	BehindSeq. C_what 1st?	PopUp C_what 3rd?	HowaHowa C_what 5th?	EsEthno C_what 7th?	Dimple&Wild	Elephantasy
--------	---------------------------	----------------------	-------------------------	------------------------	-------------	-------------

09_SEQ2_4op.mp3

Chu Seq.	Mew Seq.	TEK Seq.	FlogSynth	VideoGame	HitHipPop
----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------

10_FX2_4op_part1.mp3

SFX_Space1	SFX_Space2 FutureEngine UFO	SFX_Space3 ElectricSkunk	SFX_Space4 Dinosaur	SFX_Space5 SeaDragon	MarsAttack Virus	CosmoBubble GhostOpera
------------	-----------------------------------	-----------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------------

10_FX2_4op_part2.mp3

IrregularAttck	SenkoHanabi CrossDecay	HENSHIN SpaceShot	Magma Emergency	WaChaKoKo SFX_Sweep	SkinPerc	Scratch L
----------------	---------------------------	----------------------	--------------------	------------------------	----------	-----------

11_PCM.mp3

PCM_MuteGuitar	PCM_Strings PCM_HaloPad FunkE.Gt Loop	PCM_SynVoice SFX_Vibes	PCM_Hits Di-Ya	PCM_Trumpet DanceChord	PCM_Flute Tech Loop	PCM_PanFlute EL.Pop Loop
----------------	---------------------------------------------	---------------------------	-------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------------

VLA-MA5 (AL Voice Library for MA-5) ファイル構成

VLA-MA5

Version : 1.2.0

VLA-MA5	Document	VLA-MA5_v120.pdf	
	Timbre	4op_Bank	01_Lead_4op.vm5 02_Bass_4op.vm5 03_Synth-SEQ_4op.vm5 04_FX_4op.vm5 05_Noise.vm5 06_RomDrums.vm5 07_GM_4op.vm5 08_Lead2-Bass2_4op.vm5 09_Synth2-SEQ2_4op.vm5 10_FX2_4op.vm5 11_PCM.vm5 12_Lead3_4op.vm5 13_Lead3LFO_4op.vm5 14_Bass3.vm5 15_Bass3LFO.vm5
		2op_Bank	01_Lead_2op.vm5 02_Bass_2op.vm5 03_Synth-SEQ_2op.vm5 04_FX_2op.vm5 05_Noise.vm5 06_RomDrums.vm5 11_PCM.vm5 12_Lead3_2op.vm5 13_Lead3LFO_2op.vm5 14_Bass3.vm5 15_Bass3LFO.vm5
	Sample	01_Lead_2op.mp3 01_Lead_4op.mp3 02_Bass_2op.mp3 02_Bass_4op.mp3 03_Synth_2op.mp3 03_Synth_4op.mp3 03_SEQ_2op.mp3 03_SEQ_4op.mp3 04_FX_2op.mp3 04_FX_4op.mp3 05_Noise_part1.mp3 05_Noise_part2.mp3 06_RomDrums.mp3 08_Lead2_4op.mp3 08_Bass2_4op.mp3 09_Synth2_4op.mp3 09_SEQ2_4op.mp3 10_FX2_4op_part1.mp3 10_FX2_4op_part2.mp3 11_PCM.mp3	

全てのデータは、Normal Bank (#124) に、Import してください。

4op_Bank と 2op_Bank に収録されている、[05_Noise.vm5] / [06_RomDrums.vm5] / [11_PCM.vm5] / [14_Bass3.vm5] / [15_Bass3LFO.vm5] は、同一内容です。

*_4op.vm5 というファイル名の音色リストファイルは、FM16モードでしか使用できません。